

# Siete entradas a los siete reinos

## Un comentario sobre el fandom, la crítica y la ontología de *A Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin

Mariano Vilar

### **ESTE ARTÍCULO NO CONTIENE SPOILERS**

**1. Objetos.** *A Song of Ice and Fire* (de ahora en más, ASOIAF), la saga aún inconclusa de novelas de George R. R. Martin, tiene la capacidad de generar una gigantesca cantidad de objetos a su alrededor. Entre los más visibles está, sin duda, la adaptación televisiva: *Game of Thrones*, pero también podemos encontrarnos con muñecos, remeras, parodias en youtube, disfraces, fan-art, páginas de Facebook, *mods* para videojuegos, traducciones y muchas interpretaciones, especulaciones y teorías. Este artículo tiene un propósito doble: por un lado, aportar a este último conjunto de interpretaciones; por otro, reflexionar sobre la forma misma en la que esto resulta posible en una obra como la que estamos analizando (masiva, inconclusa, enorme, transmediática) en el contexto actual de la crítica académica y no académica.

**2. Modos.** La primera cuestión que aparece permanente en los comentarios sobre *A Song of Ice and Fire* es su diferencia relativa a los estándares asumidos por el género *fantasy*, y en particular, en relación con *The Lord of the Rings* (LOTR). Esta comparación es la más conveniente por varios motivos: la obra de Tolkien tiene una adaptación cinematográfica exitosa y bastante fiel, lo que hace que nadie tenga que mostrar credenciales de lector para usarla como término comparativo (sobre todo si la comparación es con *Game of Thrones*). Además, la historia de Frodo y Gandalf ha sido reconocida ya como una obra literaria consagrada, y ha dado pie a muchas imitaciones.

Las diferencias más obvias con ASOIAF han sido repetidas hasta el hartazgo:

existe un mayor "realismo" en las novelas de Martin, cuyos personajes no pueden alinearse llanamente del lado del "bien" o del lado del "mal", y en donde aparece una representación minuciosa de los conflictos políticos que brillan por su ausencia en el mundo de Tolkien. Es posible referirse a muchas de estas diferencias utilizando el esquema propuesto por Northrop Frye en el primer ensayo de su *Anatomía de la crítica* (2000).<sup>1</sup> Aquí, Frye se inspira en la *Poética* de Aristóteles para presentar una tipología de modos ficcionales estructurada en cinco fases, que se definen por la relación entre el poder de acción del héroe y el del resto de los hombres:

La primera es la del modo mítico, en la que los héroes son dioses, y por lo tanto son superiores en grado y en naturaleza a la humanidad en general. La segunda es la del *romance* (entiéndase el término anglosajón y no el género poético ni la historia de amor) en la que los héroes son superiores en grado (pero no ya en naturaleza) al resto de los hombres y a su ambiente; La tercera es la del "mimético alto", donde el héroe es superior a sus congéneres no en relación con su forma de actuar, sino porque pertenece a un ámbito social superior, como es el caso de historias de líderes, reyes, etc. La cuarta es el "mimético bajo": el héroe no es superior ni al resto de los hombres ni a su ambiente, con lo que es "uno de nosotros". La quinta es la "irónica", en la que el héroe es percibido por nosotros "desde arriba", ya que vemos sus imposibilidades y sus frustraciones como observaríamos las de una mosca tratando de atravesar una ventana cerrada.

Frye no se refiere a Tolkien en ningún momento de su *Anatomía*, pero los ejemplos que da de *romance* parecen de todos modos caracterizar bastante bien el modo ficcional de LOTR: mundos donde las leyes de la física que conocemos están relativamente suspendidas, dando lugar a prodigios como hechizos, armas encantadas, ogros y hazañas heroicas inalcanzables para nosotros. Frye dice explícitamente que es el mundo de las leyendas, los relatos folclóricos "y derivados" (2000: 33). El modo del *romance* (al igual que los otros cuatro) puede estar vinculado a su vez con lo "trágico", en cuyo caso predomina lo elegíaco, la sensación otoñal del fin de una Era (piénsese en el final de LOTR, con los elfos, Gandalf y Frodo abandonando la Tierra Media),

---

<sup>1</sup> La idea de utilizar la teoría de los modos de Frye para pensar la especificidad de ASOIAF le pertenece a Ezequiel Vila, quien presentó una ponencia –no publicada– sobre esto en VIII Encuentro Nacional de Estudiantes de Letras en la UBA (2012).

o con lo "cómico", en cuyo caso predomina el tono idílico (cuyo ejemplo más obvio es la Comarca).

¿Pertenece el mundo de ASOIAF al modo *romance*? En un principio, si atendemos a los elementos que constituyen el mundo en el que transcurre la historia, la respuesta es sí: hay magos (aun si son muy distintos a Saruman y Gandalf), hay armas encantadas (aun si ninguna tiene la mitad de protagonismo que el Anillo), hay seres mitológicos (aun si en el mundo de Martin la cantidad de especies civilizadas en juego es mucho menor, ya que no existen sociedades de elfos, enanos ni orcos) y sobre todo, hay leyes cósmicas distintas de las nuestras, referidas sobre todo a la duración de las estaciones. Pero por otro lado, la diferencia de tono es inmediatamente perceptible, debido a la relativa ausencia de idilio y elegía en la saga de ASOIAF.<sup>2</sup> Los personajes, además, no entran del todo en la clase del héroe de *romance*, sino que parecen en cambio pertenecer a las dos categorías siguientes: mimético alto (ya que una gran cantidad de los narradores son de alto rango social en el mundo en el que pertenecen) y mimético bajo. No son superiores a nosotros de forma evidente, y son "superiores" a los que los rodean por motivos de linaje. Esto último además debe contrastarse con el hecho de que es una ficción escrita ya en una época en la que el linaje dista de estar naturalizado como una justificación válida para el poder, lo que tiende a hacer colapsar ambas categorías en "mimético bajo". Podría decirse que en LOTR Frodo tampoco está por sobre nosotros, a diferencia de Aragorn o Gandalf. Pero incluso Frodo, sin ser el típico héroe caballeresco de *romance*, tiene una pureza a-política que no encontraremos en Jon Snow ni en Daenerys Targaryen, por citar solo a los dos personajes con rasgos más heroicos de ASOIAF.

¿Representa esto una "evolución" del género? Frye creía que los modos se sucedían unos a otros, lo que parece tener sentido a grandes rasgos si pensamos la cultura occidental en una serie como: Teogonía - poemas Homéricos - Tragedia - Comedia burguesa - Sátira. También dice que las "grandes obras" se caracterizan por una combinación de modos. Lo que más nos importa a nosotros, sin embargo, es cómo esta teoría muestra un entrecruzamiento entre tres elementos: la "altura" del héroe en relación con el resto de la humanidad,

<sup>2</sup> Con una excepción importante: existe un tono elegíaco perceptible alrededor de la familia Stark, ya presente desde la aparición del huargo muerto al comienzo de la historia, y que va acentuándose con el ocaso de la familia.

la naturaleza del mundo, y el estilo (elegíaco, idílico) de representación con el que se nos presenta. La ausencia de tonos elegíacos en ASOIAF en comparación con su abundancia en LOTR tiene numerosas explicaciones, pero si nos atenemos a la constitución del mundo y de sus héroes o personajes principales, destaca una: la ausencia, en el mundo de Martin, de entes capaces de percibir el mundo en su larga duración, es decir, personajes como los elfos de Tolkien o el mismo Gandalf, que pertenecen simultáneamente al conflicto narrado y al mundo mítico que lo antecede. Los personajes de ASOIAF son, en su mayoría, jóvenes. Podríamos situar como casos excepcionales a Barristan Selmy y el Maester Aemon. Pero bajo ninguna circunstancia podría pensarse que estos personajes tienen una vista panorámica equivalente a la de Elrond o Gandalf.<sup>3</sup>

**3. Planetos.** ¿Cómo se llama el Planeta donde viven los personajes de Martin, cuya división principal son los continentes de Westeros y Essos? No lo sabemos. Algunos de los que discuten el tema en foros han optado por el nombre, algo cómico quizás, de "Planetos", siguiendo con la lógica de adicionar el sufijo -os. Podríamos pensar que este acto bautismal sirve de apoyo para una de las operaciones de lectura más frecuentes en el gigantesco universo de las "teorías" sobre ASOIAF: la identificación y designación de las identidades en el mundo de Martin: en otras palabras, de definir ¿quién es quién?

Este proceso de identificación puede dividirse en cuatro operaciones, o cuatro clases de problemas, que surgen del modo en el que se construye en ASOIAF la función de nominación (Doležel, 1998: 139-143), estructurada a partir de la focalización interna (la perspectiva de los personajes) omnipresente en los libros. El primero de estos problemas pasa por aquellos personajes que tienen una identidad bien definida (rasgos propios, una posición social, un nombre y apellido) pero cuyo origen entraña algún secreto. El caso más obvio y más comentado en foros desde el inicio de la saga es el de Jon Snow. Pero no es el único, ya que existen especulaciones similares sobre algunos de los Lannister. El segundo caso es el de personajes que aparecen interactuando en la trama con un nombre deliberadamente opaco y que, tanto para nosotros como para los mismos personajes del universo ficcional, esconde algún tipo de secreto: *Coldhands*, el Cuervo de Tres Ojos. La tercera clase la constituyen los

<sup>3</sup> Hay que decir, sin embargo, que en *A Dance with Dragons* aparecen dos personajes en las tierras más allá del Muro que parecen poseer esta capacidad, al menos en cierta medida

personajes que son percibidos de forma difusa o incompleta para el focalizador. En los primeros capítulos de *A Game of Thrones* esto es lo que sucede cuando Bran observa a Jaimie y Cersei Lannister teniendo sexo: en este caso, claro, el enigma se resuelve con celeridad (aunque no en el mismo capítulo), pero hay muchos otros de este tipo que permanecen hasta hoy. Además, tenemos aquellos nombres que no tienen un referente definido aún, y que refieren a figuras proféticas: ¿quién es Azhor Ahai? ¿Stannis, Daenerys, Jon Snow o ninguno de ellos? ¿Quiénes son las tres cabezas del dragón? ¿Quién es la reina joven y hermosa de la profecía de Maggy? Etc. Por último, en un universo tan poblado de sucesos y tramas narrativas como el de ASOIAF, tenemos muchas acciones claramente intencionales cuyos agentes son misteriosos, a menudo nos preguntamos por ejemplo "¿quién mató/quiso matar a X personaje?"<sup>4</sup>

¿Quién puede saber más de un mundo ficcional que un "fan"? ¿Quién más adecuado y dispuesto para iniciar intercambios colectivos online para definir los rasgos y habitantes específicos de ese mundo? ¿En qué medida estos intercambios representan un modo de conocimiento asimilable para la tradición de los estudios literarios?

Imaginemos un mundo posible en el que los *studia humanitatis* renacentistas no se hubieran concentrado en realizar proto-ediciones críticas que conducirían a la filología moderna, ni a la obtención de criterios para determinar la pureza del latín, ni tampoco a la extracción de máximas morales y problemas éticos que les permitieran pensar desde ángulos novedosos y originales el presente. Imaginemos que en este mundo posible, en cambio, la revitalización de los estudios literarios en el siglo XV hubiera estado asociada con conocer en detalle la naturaleza precisa de los mundos ficcionales que les había legado la tradición. En esa realidad imaginada hubiera sido mucho más importante entender la ontología subyacente a los modos de acción de (digamos) los dioses y los héroes en la *Odisea*, la *Eneida*, la *Divina Comedia* y el *Antiguo Testamento* que las particularidades de sus respectivas lenguas. Las universidades se llenan, ya no de filólogos pedantes, sino de seres obsesionados con conocer en qué puntos precisos se diferencian los mundos posibles de las obras que

---

<sup>4</sup> Hay un caso más que no afecta ya a los personajes de mundo ficcional sino que solamente nos interpela como lectores: los nombres de los capítulos a menudo refieren a algún sobrenombre de los personajes (sobre todo a partir de *A Feast for Crows*), y requiere un proceso aprender a descubrir de quién se trata

estudian.<sup>5</sup>

Esto no ha sucedido, en todo caso, y uno puede imaginar que si hoy por hoy un graduado de Letras quisiera proponer como proyecto de doctorado la investigación de las distancias entre los distintos castillos de Westeros, sería rechazado sin vacilación. En términos académicos, proveer una descripción de un mundo ficcional no constituye la forma más aceptada de conocimiento. Esa tarea es para el fandom. También al fandom le corresponden las ficciones incompletas, en desarrollo, ya que continuamente lo impulsa la especulación por el futuro. Sin embargo, en un contexto como el actual, dominado por la explotación y ampliación indefinida de "franquicias" con sus secuelas, precuelas, spin-offs y re-boots, ¿es posible hablar de una ficción "concluida" sobre la que un académico pueda trabajar en paz?<sup>6</sup>

**4. Niveles de realidad.** Aquellos que han estudiado la construcción de mundos ficcionales tomando como punto de apoyo la "teoría de los mundos posibles"<sup>7</sup> insisten en señalar que cada mundo ficcional incluye, a su vez, distintos niveles de realidad, y ocasionalmente distintos submundos. ASOIAF no es la excepción. A menudo (de nuevo, en contraste con LOTR) suele destacarse su naturalismo crudo, las descripciones abundantes de elementos corporales, los alimentos, los órganos sexuales, los ataques de diarrea y otros elementos afines que anclan el relato de Martin en una "realidad" carente de los tonos idílicos habituales del *romance*. Sin embargo, el mundo de Martin le da también mucha importancia a los sueños (un elemento casi totalmente omitido de la serie televisiva, con la excepción de los sueños de Bran), a las profecías y a las visiones. Los personajes que tienen acceso a este nivel de realidad son pocos, pero por esto mismo su importancia (se intuye) es mayor.

---

<sup>5</sup> Un caso excepcional e interesante es el de Galileo, quien dio una conferencia sobre las formas matemáticas de calcular el infierno de la *Divina Comedia*. Fue editada con el título *Forma, tamaño y lugar del Infierno de Dante*.

<sup>6</sup> Al respecto Vizzini (2012: 210) dice: "With the position of the establishment essentially unchanged for a century, genre readers couldn't wait for academics to lend structure and insight to their obsessions. They formed a para-academic environment of bookshops, fanzines, and "Letter" pages in the pulps- and later, comic books- to analyze the work in the context of its ever-lengthening history."

<sup>7</sup> Para una introducción a los rudimentos de esta corriente teórica, sugiero la lectura de mi artículo: "Introducción a la teoría de los mundos posibles" y de esta entrada (en inglés) de *The living handbook of narratology*.

Tomando estos niveles de realidad, es posible elaborar varias tipologías de los personajes más importantes. El rasgo definitorio, sin embargo, es el que separa los personajes de acuerdo a su relación con las realidades supra-terrenales, ya sean poderes mágicos, profecías o sueños. En esta escala, que no es discreta sino gradual y dinámica, Bran Stark, Melisandre y Daenerys tienen un lugar de privilegio. La naturaleza de sus poderes nunca es del todo precisa, sin embargo. Sabemos que Bran puede introducir su conciencia en la de otros seres vivos, que Melisandre tiene habilidades proféticas y poderes mágicos concretos (el ejemplo más fuerte es el de las sombras asesinas que puede engendrar) y que Daenerys es invulnerable al fuego, pero suponemos que hay más. Descendiendo en esta escala, están los sueños proféticos o reveladores que tienen muchos personajes (además de los tres mencionados), y las distintas formas en la que les toca percibir algo de lo que existe más allá de lo que puede explicarse "racionalmente" en el mundo de ASOIAF. Dado que la Gran Amenaza es de orden irracional también (los caminantes blancos, que parecen ser una fuerza cuasi-natural, o cuasi-divina), cabe suponer que la capacidad de conectarse con el mundo mágico o profético resultará esencial, y que comprender el significado de la "canción de fuego y hielo" resultará más central que jugar al "juego de tronos". Sin embargo, la conexión entre estos elementos permanece difusa hasta ahora.

Aun en su estado incompleto, no parece demasiado aventurado afirmar que uno de los planos de realidad relativamente habituales del *fantasy* está "vacío" en ASOIAF: el mundo de los dioses. Sin duda existen religiones y sin duda tienen una función en la trama, pero no hay motivos sólidos para afirmar que ninguno de los dioses invocados en las distintas religiones participe de hecho en los eventos narrados, o incluso, que haya participado en un pasado mítico remoto. Podría decirse que la magia de Melisandre o de Thoros de Myr depende de R'Ilor, pero esto no es claro en lo más mínimo y no implica ningún grado de subjetivación: en todo caso, R'Ilor parece ser solo un "garante" de que semejante magia resulte posible.<sup>8</sup>

**5. Fondo y primer plano.** "Podemos constatar rápidamente en academia.edu la existencia ya de textos académicos dedicados a ASOIAF". Uno de ellos,

<sup>8</sup> En relación a los dioses, Zimmerman Jones (2012: 210) destaca el hecho de que en el universo de ASOIAF "The good and the bad may worship the same set of gods", contrastando con la idea común de "dioses del bien y del mal" que aparece en otras ficciones del estilo

escrito por Duncan Hubber, se titula "A Shadow on the Wall. Metanarrative in *A Song of Ice and Fire*" y sostiene la hipótesis de que la construcción narrativa de Martin se distingue del fantasy tradicional por su ausencia de un meta-relato que estructure toda la trama. En este sentido, es un "fantasy posmoderno". Hay un segundo elemento que contribuye a este efecto de posmodernidad: al estar narrado desde el punto de vista de los personajes y no de un focalizador externo, muestra que no hay una realidad homogénea en la que podamos basarnos, sino que esta está siempre percibida desde ángulos particulares. Los personajes nos muestran así como los meta-relatos que intentan construir a menudo fracasan, como le sucede a Sansa Stark, que en un principio confunde la vida con las canciones de amor cortesanías. El pasaje central que utiliza Hubber para demostrar su posición es el parlamento de Varys de *A Clash of Kings* (que aparece reproducido con exactitud en la segunda temporada de *Game of Thrones*), donde afirma que el poder no tiene una existencia en sí (no existe el Anillo del Poder que lo corporifica), sino que es una "sombra en la pared", y que está donde los hombres creen que está.

Lo cierto es que es demasiado pronto para afirmar que no existe un meta-relato en ASOIAF, sobre todo si partimos del hecho de que hay varias señales indicando que existe una Gran Amenaza (los caminantes blancos) y también, una Gran Esperanza (aunque es más difícil precisar de quién se trata exactamente, la primera candidata es Daenerys). Por momentos incluso es tentador pensar que la diferencia con otros fantasy no es más que una especie de grosera incompetencia de Martin para llegar a destino. Entonces, en vez de narrar como las fuerzas maléficas del invierno se enfrentan al fuego justiciero de la última Targaryen (si es que esta es la oposición final), se pierde en infinitas cuestiones secundarias acerca de quién ocupa qué cargo y qué noble se casa con quien. Es como si Tolkien nos contara todas las especulaciones y conspiraciones menores de los nobles de Rohan y Gondor, al punto de dejar a Aragorn y a Frodo juntando polvo en cualquier parte de su recorrido.

No es posible por lo tanto, afirmar que "no existe" un meta-relato en el universo de ASOIAF, pero sí es innegable que existe una distribución particular (original hasta donde llega nuestro conocimiento) de la relación del fondo y el primer plano. Podemos imaginar que en los mundos de Tolkien hay conflictos continuos y significativos entre las familias nobles de los reinos humanos, pero eso no importa, porque queda relegado al fondo frente a la obvia primacía de

las aventuras de Frodo y Aragorn. En ASOIAF, quizás, todo conduce hacia una amenaza no menos avasallante y absoluta que Sauron, pero las conflictos "secundarios" en relación con esta amenaza no forman un trasfondo, sino que están permanentemente enfocados. Es uno de los grandes desafíos de las novelas que faltan plantear una forma interesante de relacionar estos elementos, que hasta ahora se han mantenido separados.

En cuanto a los puntos de vista, no hay duda de que representan, en términos formales, la operación más perceptible y significativa de Martin. Pero no tienen como consecuencia "relativizar" la realidad. El "realismo" de ASOIAF tiene que ver, antes que nada, con la forma en la que la realidad se impone progresivamente con un peso que supera las expectativas y capacidades de todos los personajes involucrados. A menudo también de los lectores.

**6. Cosmología.** La teoría de los modos de Frye implica un contacto entre el *romance* y la naturaleza. Los ejemplos folclóricos y legendarios involucran a menudo animales que hablan o bosques encantados, pero también, correlaciones directas entre el clima y las emociones de los personajes involucrados. Está claro que en ASOIAF el clima, o mejor dicho las estaciones, no tienen el significado que nosotros les atribuimos. En parte, esto se debe a que se trata de un mundo "cuasi-medieval", en el que los rigores del frío no pueden ser combatidos con una estufa eléctrica. Pero hay más que eso. El *motto* de los Stark se ha vuelto el *motto* general de ASOIAF no sólo porque esta familia provee más personajes protagónicos que ninguna otra, sino porque está asociada con la sensación general de un Apocalipsis que se aproxima.

Muchas de las consecuencias imaginables (económicas y sociales) de la enorme variabilidad de las estaciones no están desarrolladas en ASOIAF de manera explícita. Sea como fuere, está claro que no depende del humor de los personajes: es un hecho externo que, como la realidad en general, se les impone. El ciclo de la renovación de la naturaleza, metafóricamente asociado (véase sino Jonathan Campbell y su monomito) al del camino del héroe, queda aquí suspendido en un signo de interrogación, o en muchos casos, directamente trunco. Esta inestabilidad es lo que permite (o quizás mejor decir, permitirá) que el ciclo heroico tenga un valor trascendental y cosmológico verdaderamente perceptible. Nosotros, lectores modernos, sabemos que el sol no desaparece cuando es eclipsado, y que el invierno siempre se convierte en primavera (aun si tenemos temores como el calentamiento global). El invierno

potencialmente infinito (o extremadamente largo) que amenaza Westeros nos sirve a nosotros, una vez que aceptamos las reglas de ese universo ficcional, para experimentar los ecos de un temor mucho más primitivo.

El carácter irregular pero sin embargo sistemático de la meteorología de Westeros parece corresponderse con algunas de las características principales de su trama: estipula un Universo en el que las acciones son prorrogables de manera indefinida (el invierno está *llegando*) pero no por eso pierden su carácter de inevitabilidad (la Gran Amenaza de los caminantes blancos es claramente real). De forma análoga, el carácter ambiguo de las profecías que anuncian la aparición de uno o varios héroes salvadores, y el hecho de que algunos personajes parecen tener concepciones erradas acerca de estas profecías, denotan cierta contingencia en la llegada de la salvación: quizás este Invierno sea eterno. Por otro lado, todos los inviernos anteriores terminaron, y los conflictos para identificar a los individuos que encarnarán las figuras proféticas no bastan para quitarnos la impresión de que su contenido esencial es cierto, y que a un invierno largo le sucederá la primavera.

Hay un último aspecto de los ciclos cósmicos de Westeros que merece ser comentado y que en principio rompe con el tono elegíaco/otoñal que encontramos en LOTR: en lo que va de la saga, hemos visto cómo el mundo de Martin aparece más y más invadido por la magia. No queda claro si la aparición de los dragones y de los caminantes blancos es la causa de este nuevo re-encantamiento, o si son consecuencias de causas indefinidas aún. El mundo de los personajes movidos por una agenda puramente política parece estar cada vez más amenazado por la aparición de lo irracional. Es imposible, sin embargo, definir este movimiento en su totalidad sin conocer el final de la saga: ¿terminará con los dragones y los caminantes desapareciendo de "Planetos" y con algún rey o reina instaurando un nuevo gobierno basado en la dinastía y el poder puramente humano? ¿o al contrario, tendremos una teocracia y una Reina o Rey "dragón" que una a los siete reinos mediante el uso de una fuerza mística/providencial/profética? Esto es imposible de saber por ahora, pero de momento nada apunta a un final elegíaco como el de la retirada de los elfos de la Tierra Media.

**7. Crítica ontológica.** Especulamos más arriba con un mundo posible en el que la descripción de la lógica y de los modos de ser presentes en los mundos ficcionales hubiera resultado prioritaria por sobre otros enfoques. Pensemos

ahora en el contexto presente: ¿qué lugar podría ocupar una forma de crítica centrada en estos problemas?

No es fácil presentar una clasificación que se pretenda completa del tipo de enfoques que predomina hoy por hoy al momento de analizar la ficción. Podemos listar un enfoque filológico-histórico, basado en la comprensión de un texto y de su significado en su contexto de producción, y también, en el análisis de su transmisión textual; otro basado en el análisis ideológico, que puede estar más vinculado a la forma en la que ciertos rasgos ideológicos se esconden en los "juegos del significante", o más directamente al análisis de contenido (cuestiones como "la representación de la mujer", o "la representación de la dictadura", etc.); existe también un enfoque hermenéutico, cuyo eje es definir las preguntas originarias a las que responde un texto y cómo se relaciona con las respuestas que nosotros podemos ofrecer, contemporáneamente, a esas preguntas, instaurando un diálogo; también podemos considerar (aún si está fuera de moda en nuestro contexto) el análisis narratológico "clásico", orientado a la identificación de regularidades en el entramado narrativo que permitan tipologizar factores relevantes y ubicar por esa vía los elementos esenciales de uno o varios relatos. Todos estos enfoques pueden tener una visión más normativa o más descriptiva, aunque la tendencia general es que la filología historicista y la narratología privilegien este último, mientras que el análisis ideológico y la hermenéutica son más proclives al juicio de valor, aunque es discutible que esto deba suceder necesariamente.

En este panorama (que es en realidad, un poco más vasto) podríamos especular con la inserción de una forma crítica de analizar objetos ficcionales que de cuenta principalmente de su estructuración ontológica, es decir, de las regularidades que caracterizan la composición de los universos en los que transcurren. Por supuesto, podría relacionarse con una o varias de las tendencias ya mencionadas (así como actualmente no es raro que la crítica hermenéutica y la ideológica se vuelvan casi indistinguibles). Hasta donde llega nuestro conocimiento, la teoría de los mundos posibles tal como ha sido presentada por autores como Thomas Pavel, Lubomir Doležel y Marie-Laure Ryan es la principal fuente de herramientas y teorías para pensar este tipo de fenómenos. Una de las principales dificultades estriba, sin embargo, en justificar de forma precisa su importancia. Todos estamos acostumbrados a aceptar que un trabajo sobre la representación de la mujer, o de la lucha de clases en

una obra ficcional X es una empresa aceptable y decente, lo mismo que el análisis preciso de la lengua toscana en el *Decamerón*. ¿Estamos dispuestos a aceptar que entender la dinámica del cambio climático en el universo ficcional de ASOIAF es igual de relevante? ¿O de definir lo más exactamente posible qué puede y qué no puede hacerse mediante la magia en este universo?

Está claro que para el fandom la respuesta es sí. Existe una percepción generalizada de que la ficción actual ya no pasa, principalmente, por los juegos del significante devorándose la cola. Quizás sea hora de reemplazar los últimos resabios del giro lingüístico que dominó gran parte del siglo XX y entrar en un giro ontológico. Nadie sabe, aún, quién es exactamente Jon Snow, pero todos estamos de acuerdo en que definirlo como una entidad hecha "de lenguaje" parece ser insuficiente.

### **Bibliografía**

Doležel, Lubomír. (1998). *Heterocosmica*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Frye, Northrop. (2000). *Anatomy of Criticism*. New Jersey: Princeton University Press.

Hubber, Duncan. (S/F). "A Shadow on the Wall. Metanarrative in *A Song of Ice and Fire*." Disponible online en: [https://www.academia.edu/4082240/\\_A\\_Shadow\\_on\\_the\\_Wall\\_Metanarrative\\_in\\_A\\_Song\\_of\\_Ice\\_and\\_Fire\\_Martin\\_1996-](https://www.academia.edu/4082240/_A_Shadow_on_the_Wall_Metanarrative_in_A_Song_of_Ice_and_Fire_Martin_1996-)

Vizzini, Ned. (2012). "Beyond the Ghetto: How George R. R. Martin Fight the Genre Wars." En: Lowder, James (ed.). *Beyond the Wall: Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire, from A Game of Thrones to A Dance with Dragons*. Dallas: Smart Pop/BenBella Books, Inc, pp. 203-218.

Zimmerman Jones, Andrew. (2012). "Of Direwolves and Gods". En: Lowder, James (ed.). *Beyond the Wall: Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire, from A Game of Thrones to A Dance with Dragons*. Dallas: Smart Pop/BenBella Books, Inc, pp.107-122.